

アフォーダンス再定義による都市空間の「場所化」に関する研究

建築デザイン分野 扇芝 孝誠

Abstract

本研究は、現代社会における空間認知の希薄化を解消するために、今後、都市空間を創造する作り手および使い手がどのように都市空間と向かい合うべきかを、都市空間におけるアフォーダンスと「場所化」という概念を軸に模索している。具体的には、多様な意味で使われているアフォーダンスを使い手主体で捉えた「一義的アフォーダンス」と「多義的アフォーダンス」の二種類に再定義し、近代主義による空間認知の希薄化の原因が「一義的アフォーダンス」にあり、今後「多義的アフォーダンス」が重要であることを明らかにした。その後、「多義的アフォーダンス」の分析、実際の都市空間での計画を通し、使い手および作り手が今後どのように都市空間と向かい合うべきかを具体的に提示している。

■本論

1. はじめに

豊かな都市とは何か。その一つの考え方として、都市を構成する小さな空間に対して人々が愛着をもつことで都市はより豊かになるという考え方がある。しかし現在、都市を利用する多くの人は、都市空間に対して愛着がないだけでなく、ほとんど認識すらしていない。近代主義が作り出した均質で無機質な都市空間は、人の空間認知の希薄化を促してしまったのである。本研究は、現代社会における空間認知の希薄化を解消するための方法論を、都市空間における「場所化」とアフォーダンスという概念をもとに探っていく。

2. 「場所化」とアフォーダンス

「場所化」は本研究の核となる概念であり、次のように定義する。「場所化」とは、ある個人（使い手）にとって何の価値（意味）もない「空間 space」が、何らかの価値（意味）をもった「場所 place」へと変わる過程をさす。例えば、fig.1 では、ただのエントランスとしての階段という「空間」が、座って休めるという価値のある「場所」へと「場所化」されたのである。また、アフォーダンスとは、ジェームズ・J・ギブソンが作り出した概念であり、次のように定義される。アフォーダンスとは、環境が動物に提供する（offers）もの、良いものであれ悪いものであれ、用意したり備えたりす



fig. 1

る（provide or furnish）ものである。例えば、fig. 1 では、段差を持つ階段という空間（環境）が人と犬（動物）に座ること（価値）をアフォードしているのである。

このように、都市空間におけるアフォーダンスを人々が獲得することは都市空間における「場所化」が生じたことと同意である。そこで本研究は、現代社会における空間認知の希薄化を解消するために、都市空間におけるアフォーダンスと「場所化」の関係性を探り、今後、都市空間を創造するデザイナー（作り手）および利用者（使い手）が、どのように都市空間と向かい合うべきかを提示することを目的とする。

3. アフォーダンス再定義

ギブソンの提示したアフォーダンスはしばしば多様な意味で使われている。そこで、「場所化」との関係性を探るためにアフォーダンスを使い手主体で捉え直し、再定義する。

「一義的アフォーダンス」：環境が動物に与える意味のうち、使い手が深く考えることなしに獲得できるもの。主に無意識に獲得される。
「多義的アフォーダンス」：環境が動物に与える意味のうち、使い手が考えることで初めて獲得できるもの。全て意識的に獲得される。



fig. 2

例えば、fig. 3における「一義的アフォーダンス」は、「階段→登る」「階段→降りる」「階段→上と下をつなぐ」「踏み面→支える」など、いわゆる環境に内在する自明で顕在的なアフォーダンスであり、作り手主体のアフォーダンスともいえる。「多義的アフォーダンス」としては、「階段→座る」「階段→客席」など、いわゆる環境に内在する潜在的なアフォーダンスである。

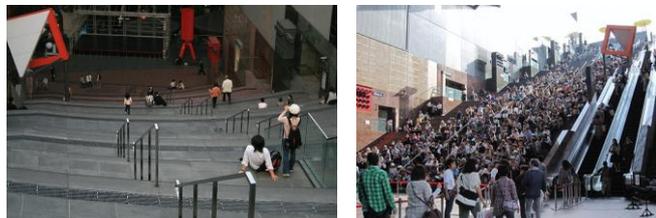


fig. 3 京都駅ビル大階段（普段） 京都駅ビル大階段（イベント時）

4. 近代主義におけるアフォーダンスと「場所化」

近代主義の「環境を客体化して捉える」という思想においては、使い手の主観による「多義的アフォーダンス」は排除され、「機能（ソフト）」という、使い手の主観が介在しない、特に考えなくても獲得できる「一義的アフォーダンス」だけになってしまった。この合理化された空間は、使い手の「考える」という行為を放棄させてしまったのである。この「一義的アフォーダンス」による“思考”の放棄が現代社会における空間認知の希薄化を促してしまっただろうか。



fig. 4 “方向性”を一義的にアフォーダンス化する誘導サイン

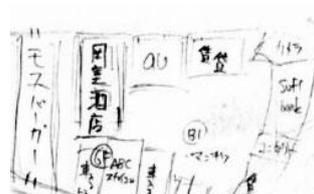


fig. 5 機能（ソフト）で認知される都市空間

また、「景観」や「シュミラークル」な空間からわかるように、20世紀以降、偽りの価値を作り手が付加することで、豊かな都市空間を創造しようとするが、この作り手主体の「一義的アフォーダンス」はその押しつけがましきゆえにマイナスの「場所化」を促すことも少なくない。また仮にプラスの「場所化」が生じたとしても、その主な価値は「非日常」として作り手が付加した偽りの価値であるため、本当の「場所」にはならないのである。



fig. 6 シュミラークルな空間「道頓堀極楽商店街」



fig. 7 「風景」から「景観」へと変わる「大文字」

5. 「場所化」を促すアフォーダンス

近代主義のように、都市空間を主体（人間）と客体（環境）の二元化で捉え続ける限り、「一義的アフォーダンス」は増え続け、空間認知の希薄化および負の「場所化」、偽りの「場所化」を促進させてしまう。

つまり今後、都市空間における「場所化」を促すためには、環境を予め客体として存在させるために組み込まれる「一義的アフォーダンス」でなく、二元化されていない環境の中から使い手自らが客体化して獲得する「多義的アフォーダンス」を重視することが重要なのではないだろうか（fig. 8）。“考える”という行為によって獲得される「多義的アフォーダンス」は「場所化」を促すだけでなく、空間認知の希薄化を解消するきっかけにもなるのである。

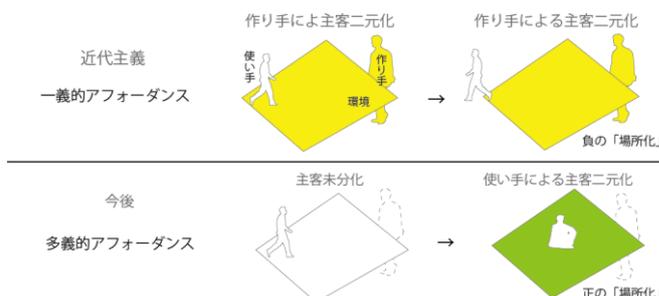


fig. 8 「一義的アフォーダンス」から「多義的アフォーダンス」へ

6. 「多義的アフォーダンス」の分析

□「空間リテラシー」

ある分野に関する知識を理解・整理し、活用する能力がある時にリテラシーという言葉が用いられることから、空間を理解・整理でき、活用できる能力のことを「空間リテラシー」と定義する。「多義的アフォーダンス」の獲得の有無は使い手の「空間リテラシー」に関係するのである。

□分析方法と分析結果

都市空間での個人的な体験・経験および既往文献の調査等から、「空間リテラシー」が働き「多義的アフォーダンス」が獲得された事例を抽出し、その後、抽出された「多義的アフォーダンス」と獲得者との関係性を分析した。その結果、今回の調査では、「多義的アフォーダンス」を(1)使いこなし、(2)現象、(3)痕跡、(4)身体性、(5)方向性の5つのカテゴリーでまとめることができた。さらに(1)では(a)もたれる、(b)寝ころぶ、(c)しゃがむ・のぞく・のぼる、(d)プライバシー、(e)パーキング・アート、(f)余剰空間、(g)転用、(h)座る、に分類でき、(5)では、(i)方向性の獲得、(j)方向性の喪失、の二種類に分類できた。

□「能動的場所化」と「受動的場所化」

(1)の“使いこなし”のような、使い手が意識した「多義的アフォーダンス」を空間から獲得することによる「場所化」と、(2)～(5)のように、空間体験を通

して「多義的アフォーダンス」を獲得することによる「場所化」の二種類の「場所化」があると考えられる。そこで、前者は使い手が能動的に「多義的アフォーダンス」を見出していることから「能動的場所化」とし、後者は空間体験を通して見出されることから「受動的

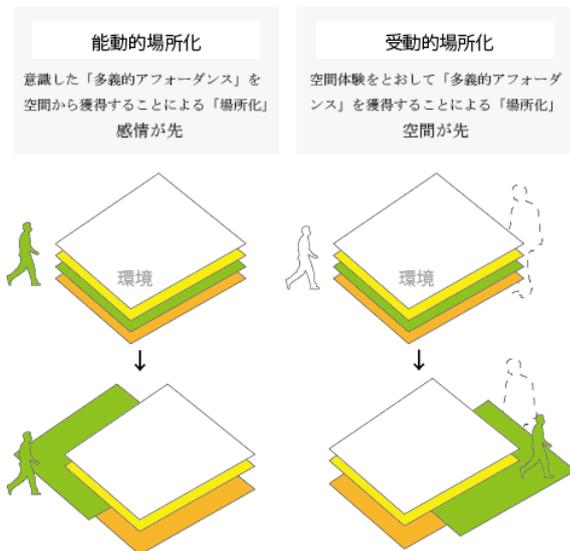


fig. 9 「能動的場所化」と「受動的場所化」

場所化」とする。(fig. 9)

「能動的場所化」を促すものは使い手の感情・意志が先行するので、価値観が多様な現代社会においては、環境に無限に存在するといえる。まさに「多義的アフォーダンス」の本質である。一方、「受動的場所化」を促すものは、空間体験が重要になってくるため、使い手だけでなく作り手の役割が重要になってくる。

7. 使い手の役割

「多義的アフォーダンス」の本質は、使い手の主観で獲得するものであるため、「能動的場所化」を促すものが圧倒的に多い。それゆえ、最も容易に「場所化」を促したいならば、“使いこなし”のような環境に無限に潜む「多義的アフォーダンス」を獲得するために、使い手の「空間リテラシー」を鍛える必要がある。

□「風景」を発見する

「風景」とは“眺め”における「多義的アフォーダンス」であり、最も獲得しやすいものである。言うまでもなく「多義的アフォーダンス」の事例で抽出された図はどれも「風景」である。つまり、使い手は無限に存在する“眺め”から価値を見出し「風景」として獲得し続けることで「空間リテラシー」は鍛えられる。



fig. 10 “転用”の「風景」

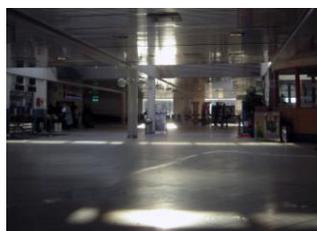


fig. 11 “現象”の「風景」

□「空間」の意味（価値）を探る

ある行為をするにあたって、その行為を獲得できるような「空間」を探ることも一つの方法である (fig. 12)。また逆に、ある「空間」から新たな価値を見出すことも一つの方法である (fig. 13)。



fig. 12 駐車ができる「空間」



fig. 13 水道橋のアーチー幹線道路

8. 作り手の役割

都市空間を創造するにあたって、作り手の役割は大きく四つある。一つ目は、「見立て」や「客観写生」から分かるように、かつて日本特有の手法であった「一義的アフォーダンス」を「多



fig. 14 日本庭園における「見立て」

義的アフォーダンス」として「空間」に組み込む姿勢を常に持つということ。二つ目は、その姿勢のもと「受動的場所化」を促す“現象”“痕跡”“身体性”“方向性”などについて考えるということ。三つ目は、仮に「一義的アフォーダンス」を組み込む必要がある場合に、「一義的アフォーダンス」だけでなく「多義的アフォーダンス」も獲得できるように「空間」に幅をもたせ、「能動的場所化」に対応させるということ。四つ目は、プロダクトのように一つのモノに一つのアフォーダンスではなく、一つの都市空間に対して幾多にもアフォーダンス（主に「多義的アフォーダンス」）を重ねることで、「空間」に“深み”を与え、使い手の「空間リテラシー」に訴えることである。

9. 小結

アフォーダンスを「一義的アフォーダンス」と「多義的アフォーダンス」に再定義することで、今後、空間認知の希薄化を解消し、都市空間における「場所化」を促すために、使い手および作り手がどのように都市空間と向き合うべきかを具体的に提示した。ここで重要なことは、「多義的アフォーダンス」の事例はあくまで使い手および作り手の姿勢を導くためのサンプルであり、環境が持つ潜在的な意味の標本として見る分にはいいが、実際に都市空間を計画するときにはパターンとしてそのまま転用してはならない。「多義的アフォーダンス」は敷地ごとに見出される必要があるのである。

■計画 I

10. 船場センタービルにおける「場所化」のデザイン

□敷地



fig. 15 site

敷地は中央大通り沿いに建つ1街区1号館、計10号館まである巨大な複合商業施設である船場センタービル。現状、1kmにわたって均質な内部空間と均質なファサードが続き、全体的に廃れてしまっている。

□コンセプト

(1) 今ある敷地のアイデンティティを、使い手が「空間リテラシー」を働かして獲得できるように、「風景」として環境に潜ませる。いわゆる「見立て」の応用である。

(2) 「空間リテラシー」が高い卸売店の店員に対して新しい商業スタイルを組み込む。

□提案

一方通行の組み合わせによって生まれる機能しない右折レーン

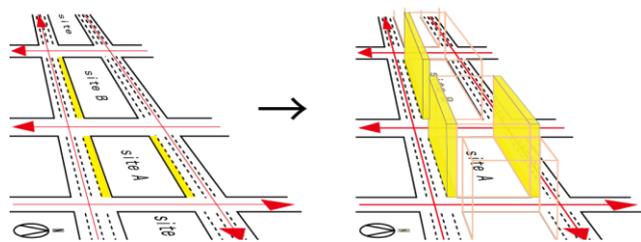


fig. 16 形態ダイアグラム

敷地のアイデンティティである“一方通行”。その組み合わせによって、船場センタービルの南北の道路には、機能しない右折レーンが存在する (fig. 16)。交通量が大幅に減少している今、無駄な土木空間 (右折レーン) を建築に譲り増築することで、船場センタービルには片側増築、両側増築、増築なしの3つのパターンができ、均質なファサードに変化を与える。



fig. 17 site plan

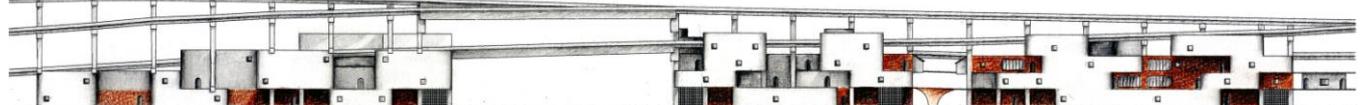


fig. 18 south elevation

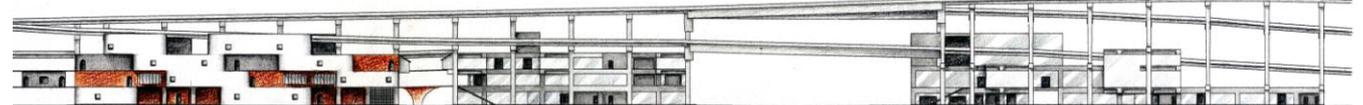


fig. 19 north elevation

昔から続く卸売店と移り変わりが激し激しい小売店が混在する内部空間は、増築側を内包的な空間として卸売店を配置し、増築しない側 (減築側) を開放的な空間として小売店を配置する。

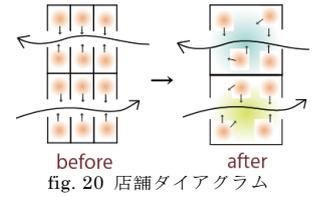


fig. 20 店舗ダイアグラム

また一店舗ごとに区切るのではなく、数店舗合同で店舗領域を区切るコーポラティブ型にすることで、各店舗は状況に合わせて「空間リテラシー」を働かし、店舗領域を獲得する (fig. 20)。また増築側に平面構成をずらすことで、既存の東西の流れだけでなく南北の流れも作る。一方通行の組み合わせによって決まる増減築は均質な内部空間にも変化を与える (fig. 21)。

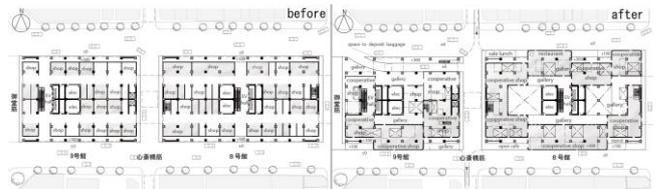


fig. 21 1F plan before-after



fig. 22 見上げる→構成の把握

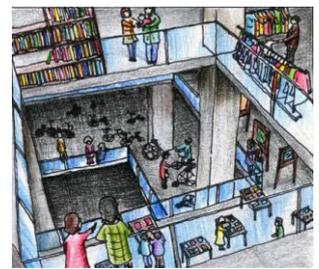


fig. 23 見下ろす→構成の把握



fig. 24 ボルティコ・カフェ

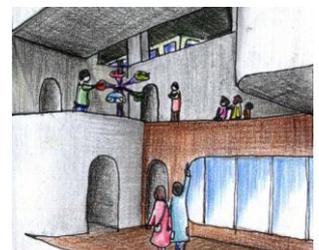


fig. 25 ファサードのズレ



fig. 26 外観パース

■計画Ⅱ

11. 梅田地下街における「場所化」のデザイン

□敷地

敷地は梅田地下街（北はホワイティ梅田、東は地下鉄谷町線東梅田駅、南はJR東西線北新地駅、西は大阪駅前第3、第4ビルに囲まれた地区）である。毎日多くの人を利用する地下空間は、近代主義を象徴するように「一義的アフォーダンス」ばかりが組み込まれた空間であり、使い手の行動のほとんどが移動である。



fig. 27 site

□コンセプト

(1) 移動という行為が最も多い地下空間において、誘導サインのような「一義的アフォーダンス」の“方向性”の獲得ではなく、空間体験を通じた構成を把握することによる「多義的アフォーダンス」としての“方向性”の獲得を提案する。

(2) 基本的な行動が“移動”である地下空間において、利用者が「空間リテラシー」を働かせるとで“滞留”を獲得できるような空間的しかけをヒューマンスケールで考える。

□形態

(a) 移動を促す形態

地下空間では、特に災害時の移動を重要視する傾向がある。しかし、実際のところ地下空間は“方向性”を失いやすく、誘導サインなどに頼らねば移動できない。

「多義的アフォーダンス」としての“方向性”をデザインするにあたって、いつ何時でも移動を促すチューブ状を基本形態とする。

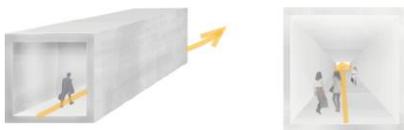


fig. 28 移動を促す形態

(b) 換気を促す

地下空間では空気が循環しにくい。現在は機械に頼ることでしか換気が行われていない。自然換気を促すべく、微気流を発生させる形態にチューブを変形させる。具体的には、気流を促進させる二つの“現象”（“煙突効果”と“ベンチュリー効果”）を基に形態を変形させる。



fig. 29 換気を促す形態

□二つのゾーン

敷地は既存の状況から大きく二つのゾーンに分かれる。地下鉄谷町線「東梅田駅」南改札口の東西動線を軸に左側は高低差が多く、人の流れが基本的に多い。また、既存の店舗群があるゾーンでもある。以下 Zone1 とする。南改札口の東西動線を軸にした場合の右側のゾーンは既存の地下空間はほとんどなく、人通りも Zone1 に比べると少ない。また、地上には広い公開空地を持っている。以下 Zone2 とする。

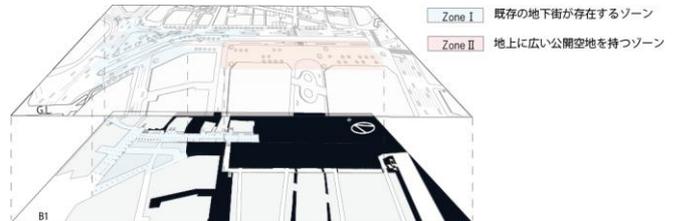


fig. 30 二つのゾーン

各ゾーンにおいて「多義的アフォーダンス」として“方向性”を獲得できるようにチューブを配置する。

□Zone1. 道路に従う

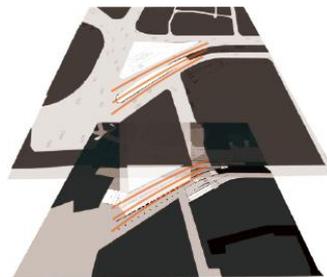


fig. 31 道路に従う

“方向性”を失いやすい現状から、「多義的アフォーダンス」としての“方向性”を獲得させるために、地上の道路に従うようにチューブを配置する (fig.31)。仮に「空間リテラシー」

が働かないとしても、駅と駅とを結ぶ最短動線として機能する。また同じ方向に配置されるチューブ群の空間体験を通して、使い手が「空間リテラシー」を働かし、地下と地上が連動している構成に気付いたならば、使い手はサインに頼らずに自由に地下空間を移動することができる。このように、Zone.1 では、道路という“方向性”に従うようにチューブを配置することで、全体の構成の把握をしやすくできる。

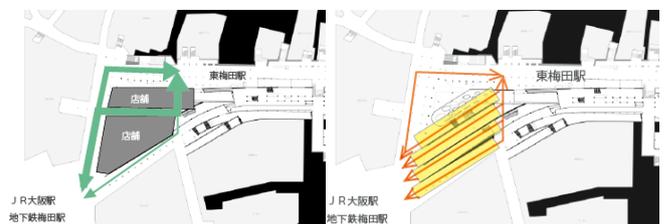


fig. 32 既存の地下平面図

fig. 33 道路に従った場合の地下平面図



fig. 34 地下とつながる換気塔と緑地帯

fig. 35 換気塔へつながる階段と交通へた地としての地下広場へ抜ける道

□ Zone2. 規則性を与える

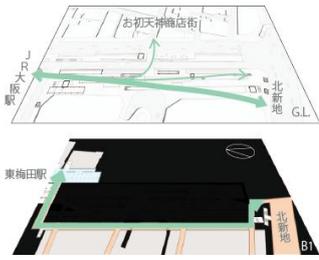


fig.36 Zone.2 現状

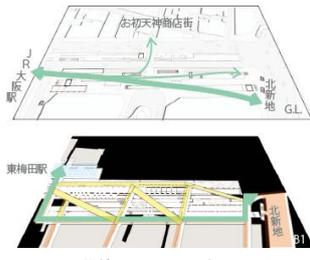
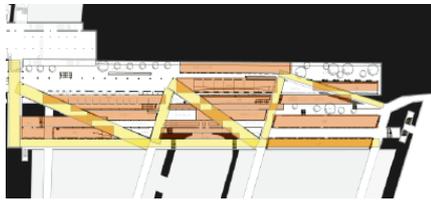


fig.37 動線のチューブの配置

現在の地下および地上の動線を補うように“動線のチューブ”を配置する (fig. 37)。南北方向に平行に連続するように“滞留のチューブ”を配置する (fig. 38)。同方向に連続する規則性のある“滞留のチューブ”は不規則に配置される“動線のチューブ”と交わり、地下を移動する人に対して“方向性”をアフォードする。

使い手は「空間リテラシー」を働かせ、この規則性を獲得することで、複数のチューブが行き交う Zone.2 において自由に移動できるようになる。 fig.38 滞留のチューブの配置



□ヒューマンスケールにおける「場所化」のデザイン
各ゾーンの各チューブにはヒューマンスケールにおける「多義的アフォーダンス」を組み込む。

- (1) 開口の開け方による移動速度の変化
- (2) ルーバーの角度による移動速度の変化
- (3) 高低差による「多義的アフォーダンス」
“身体性” “使いこなし” (fig.39)
- (4) 明暗による「多義的アフォーダンス」
“現象” “使いこなし”
- (5) 微気流を生む形態による「多義的アフォーダンス」
“身体性” “現象” “使いこなし” (fig. 40)

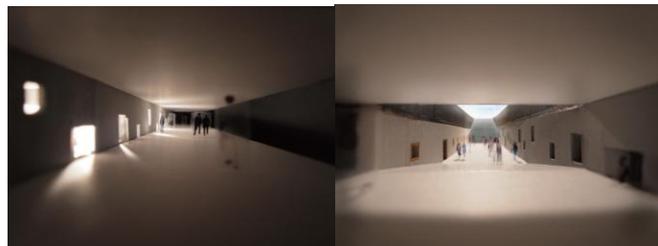


fig.39 高低差および明暗の対比による「多義的アフォーダンス」

■結論

12. この先の都市

計画では、作り手はまず自らの「空間リテラシー」を働かせながら敷地を読み込み、どの要素を利用すれば「多義的アフォーダンス」が重複するような空間を創造できるのか、ということ意識する必要があるのである。ここで重要なことは、作り手は決して敷地の要素を「一義的アフォーダンス」として組み込んではならないということである。本計画では土木空間を建築空間と一体的に扱うことで「多義的アフォーダンス」が重複する都市空間を創造することができた。しかし、敷地が違えば必ず設計手法も異なってくるものである。ゆえにこの先、都市空間と向き合うにあたって最も重要なことは、作り手および使い手の双方において、かつて日本人特有の能力であった可能性が高い「空間リテラシー」を鍛えるということである。「空間リテラシー」を磨くことで、環境の中に無限に潜む価値を見いだせるようになれば、現代社会の空間認知の希薄化は解消され、「場所化」が促され、豊かな都市が増えていくであろう。



fig.42 断面パース



fig.40 微気流を生む形態による「多義的アフォーダンス」

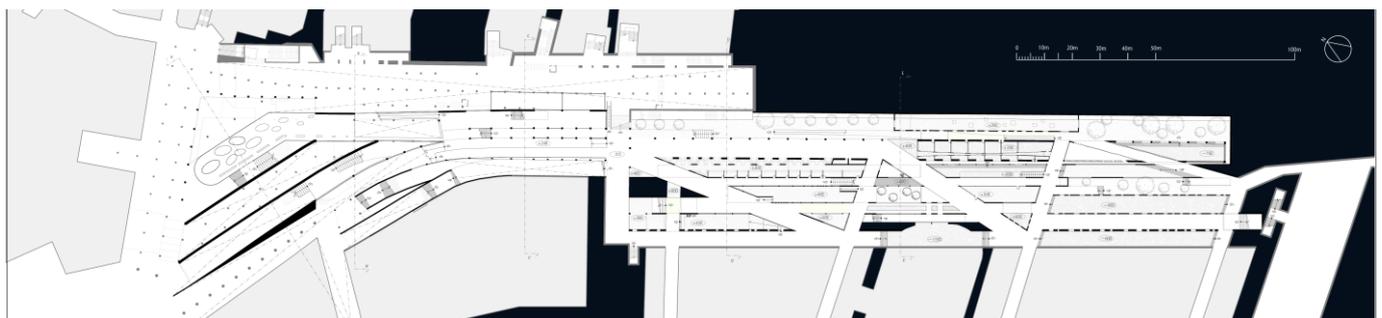


fig.41 B1 plan G.L. -7250 -5250

討 議 等

◆討議 [横山先生]

アフォーダンスを一義的（無意識）と多義的（意識的）とに分けているが、例えば「階段で止まる」というのはどっちですか。

◆回答：「階段で止まる」という行為は、意識しなければされない行為であるので多義的アフォーダンスです。

◆討議 [横山先生]

なぜ意識していると分かるのですか。意識していないかもしれない。一義的、多義的の分け方が非常に曖昧で、意識的、無意識的を判断するということはそんなに簡単なものではないのでは。

◆回答：確かに、多義的アフォーダンスであれ、一義的アフォーダンスであれ、意識的か無意識的かを判断するのは難しいです。しかし、本研究では、使い手がよく考えて獲得しているものを多義的アフォーダンス、あまり考えずに獲得してしまうものを一義的アフォーダンスと定義しているので、無意識的か意識的かを軸に分類している訳ではないです。

◆討議 [横山先生]

あなたは多義的アフォーダンスによって space が place 化すると論じているが、place 化に多義的アフォーダンスはまったく無関係だと思う。まず、一般に place は、“好き”だとか“嫌い”だとか“気持ちいい”といった“意味”を持つものとされるが、「階段に座る」といった多義的アフォーダンスでは“座れる”といった“機能”を獲得しているだけで“気持ちいい”というような“意味”を獲得しない場合があると思う。多義的アフォーダンスは space のままで終わる可能性がある。

◆回答：本研究の place は感情だけでなく機能も“意味”に含まれる。例えば、「この床に座る」といった場合では、“気持ちいい”などの感情がなく、“座れる”という“機能”だけ感じているかもしれないが、そのような“機能”であれ、使い手が考えることで獲得したのであればそれは space の“意味”だと考えます。つまり本研究では使い手が、今までとくに何も感じていなかった space に対して何かしらの“意味”を考えられるようになれば、それは place 化されたことになる、

としているので、多義的アフォーダンスは place 化と関係しています。

◆討議 [横山先生]

では階段を上っているときに気持ちいいと感じた場合は place なのですか？

◆回答：使い手が、考えている（感じている）ので、そうです。

◆討議 [横山先生]

「階段を上る」は一義的アフォーダンスなのに？

◆回答：使い手が無意識に「階段を上る」といった場合は一義的アフォーダンスですが、階段を上るときに気持ちいいと使い手が考えている（感じている）ので、それは多義的アフォーダンスです。

◆討議 [嘉名先生]

気持ちは分かるがあなたの論じていることはギブソンの定義したアフォーダンスではないと思う。なぜアフォーダンスという言葉を使ったのかが分からない。そもそもギブソンが言うアフォーダンスは意識とか無意識は関係ないはずでは。

◆回答：確かにギブソンの定義するアフォーダンスは意識とか無意識は関係ないと論じられています。しかし、建築のような空間デザイン分野でアフォーダンスを扱うためには、使い手の視点にたってもう一度アフォーダンスを定義する必要があり、意識、無意識ではなく、本研究では使い手の考える度合いで再定義しました。だから、一義的アフォーダンスと多義的アフォーダンスはギブソンの定義したアフォーダンスに使い手の視点を加えられているため、もはやギブソンのアフォーダンスではないのかもしれませんが。

◆討議 [横山先生]

アフォーダンスではなくトランザクションの方がおそらくあっている。